GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイアドバンス

AGB-A3GJ-JPN

取扱説明書

CAPCOM

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「逆転裁判2」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

● 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

● カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

● 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
● 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
● 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
● カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
● 端子部に指や金属で触らないでください。
● 分解や改造をしないでください。
● 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット／ライト)	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	×

ようこそ法廷へ

ぼくの名前は
成歩堂 龍一。
ちょっとは名の知れた
弁護士だ。

依頼人たちは、
どういうわけか常に**絶体絶命**。

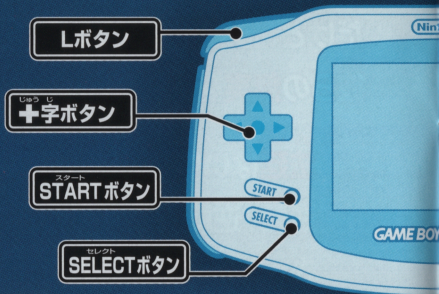
もくじ

だけど、ぼくは信じている。
彼らの**無実**を・・・・!

法廷はいつも、熱い戦場だ。
逆転、逆転の果てに、
きっとたどりついて見せる。

・・・・たった1つの“**真相**”に!

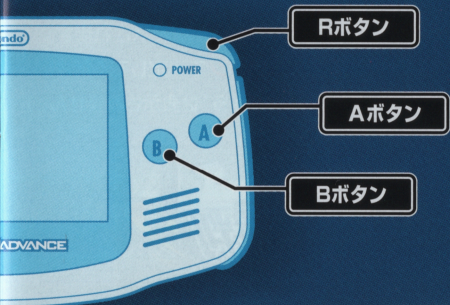
※本ゲームに登場する人物や法律、法廷の仕組みは、すべてフィクションです。

操作方法

法廷パート

P.13 参照

十字ボタン	各種項目／選択肢を選ぶ 証言を前後に送る（“尋問”時）
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル／1つ前の項目に戻る
Rボタン	法廷記録を開く／切り替え 証拠品をつきつける（“尋問”時）
Lボタン	証人をゆさぶる（“尋問”時）
STARTボタン	ゲームを中断する
SELECTボタン	使用しない

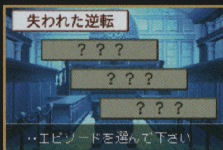
探偵パート

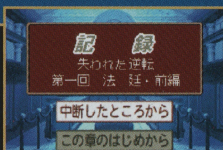
P.8 参照

ボタン	操作
十字ボタン	各種項目／選択肢を選ぶ 指カーソルの操作（“調べる”時）
Aボタン	決定（✓のついたメッセージを早送り）
Bボタン	キャンセル／1つ前の項目に戻る （✓のついたメッセージを早送り）
Rボタン	法廷記録を開く／切り替え
Lボタン	画面を切り替える（“L”マークが表示されているところで使用可）
STARTボタン	ゲームを中断する
SELECTボタン	使用しない

ゲームの始めかた

タイトル画面では、以下のメニューが表示されます。
十字ボタンで選択して、Aボタンで決定してください。
（初めて遊ぶ場合は、“つづきから”は表示されません。）

はじめから

プレイしたことのあるエピソードを選んで、その最初から始めます。
※最初は1つしか選べません。

つづきから

前回、中断したポイント、もしくは、中断したパートの最初から始めます。

ゲームの進めかた

このゲームは、4つの独立したエピソードで構成されています。また、1つのエピソードは、《法廷パート》《探偵パート》と呼ばれる、いくつかのパートに分かれています。

エピソード

プロローグ

第1話

第2話

パート

探偵パート

法廷パート

探偵パート

～事件を解決すると～

・新しいエピソードを遊ぶことができるようになります。

・一度クリアしたエピソードは、探偵パートのみ、Bボタンでメッセージを早送りできるようになります。
（ただし、デモの早送りはできません）

探偵パート

調べる

指カーソルを操作して、画面内のものを調べます。

※カーソルは、調べられるものに反応します。

移動する

表示された場所に移動します。物語が進むにつれて、移動できる場所も増えていきます。

探偵パートでは、実際に動き回って、翌日の裁判に勝つための情報を集めます。充分な情報を集めると、次のパートに進むことができます。

左の基本画面でコマンドを選んで、捜査を進めましょう。各コマンドからは、**Bボタン**で戻ります。

話す

証人の話を聞きます。1度選んだ選択肢には“✓”マークがつきます。付近に話せる人がいない場合は、このコマンドは表示されません。

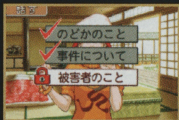
つきつける

持っている証拠・人物ファイルを証人につきつけて、情報を聞き出します。付近に話せる人がいない場合は、このコマンドは表示されません。

サイコ・ロック～心理錠

証人たちは、心に秘密を抱えています。ゲーム中で手に入れる“勾玉”の不思議な力で、あなただけは、その秘密を“見る”ことができます。それがサイコ・ロック（心理錠）なのです。
事件を解決するには、そのロックを解除しなければなりません。

サイコ・ロックの発見

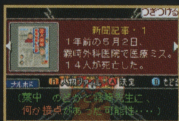
その証人にとって、触れられたくないことを聞くと、サイコ・ロックが出現します。ロックがかかったトピックには、🔒マークが表示されます。これを解除しないかぎり、情報を得ることはできません。

サイコ・ロックの解除

“勾玉”を証人につきつけると、ロックの解除が始まります。証拠品・人物ファイルのデータを武器に、証人と対決します。

正しい証拠品をつきつけていくと、ロックを解除することができます。すべてのロックを解除すると、新しい情報が聞けるようになります。

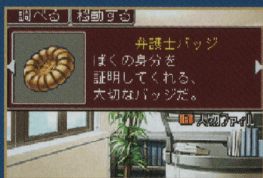
心理錠・解除の心得

其の壱
錠の数を確認すべし。
その数が多いほど、秘密は固く閉ざされている。

其の弐
解除は慎重に行うべし。
失敗は、痛手を負うことを意味する。

其の参
深追いは禁物。
証拠が足りないと感じたら、一時退却する勇気も必要。

その他の操作

法廷記録を開く…………Rボタン

法廷記録では、手に入れた証拠品のデータを見ることができます。もう1度Rボタンを押すと、人物ファイル（関係者のデータ）に切り替わります。Bボタンで法廷記録を閉じます。

画面の切り替え…………Lボタン

“L”マークが表示されているときにLボタンを押すと、画面を切り替えることができます。

法廷パート

法廷パートでは、依頼人を弁護して、無罪判決を勝ちとります。

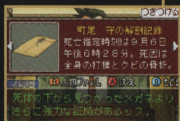
裁判長や検事に証拠品をたたきつけたり、証人に尋問をして、そのウソをあばきます。

裁判中の操作

証人たちの“証言”には、基本的にウソが含まれています。そのウソをあばくためのチャンスが“尋問”です。2つのコマンドを使って、証人を追いつめましょう。

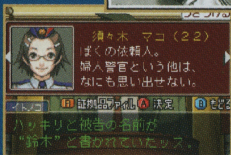
証言は、十字ボタンで前後に送れます。

つきつける　Rボタン

証言と法廷記録のデータとのあいだにムジュンを見つけたら、Rボタンで法廷記録を開いて、証人につきつけましょう。（証拠品・人物ファイル、ともにつきつけることができます。十字ボタンで選択して、Aボタンで決定します。）

ゆさぶる　Lボタン

証言に“つっこみ”を入れます。使用回数に制限はありません。ゆさぶると証言が変わることもあるので、どんどんつっこんでみましょう。

証言と法廷記録のデータに食い違いを見つけたら、反撃のチャンスです。そのデータを証人につきつけましょう。

ここでAボタン！
逆転へ向かって、
戦いが始まるぞ！

ゲームオーバー（有罪判決）

画面の右上に表示されているゲージは、あなたの精神力（裁判長の心証）をあらわしています。ミスをすると減少していき、ゼロになるとゲームオーバー（有罪判決）になります。

ダメージを受けるポイント

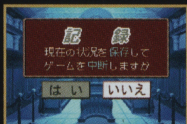
・法廷で、証拠品・人物ファイルの入力に失敗したとき。
・探偵パートで、サイコ・ロックの解除に失敗したとき。

※サイコ・ロック中は、ゲームオーバーになることはありません。

●サイコ・ロックの解除に成功すると、ゲージの半分が回復します。
●エピソードをクリアすると、ゲージはすべて回復します。

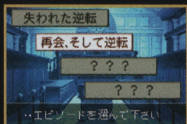
ゲームの終わりかた

ゲームを中断する

STARTボタンで記録画面を呼び出して、それまでの情報を記録してください。次回は、その続きから再開できます。

※基本的に、法廷記録を開くことができる場面であれば、いつでも中断が可能です。

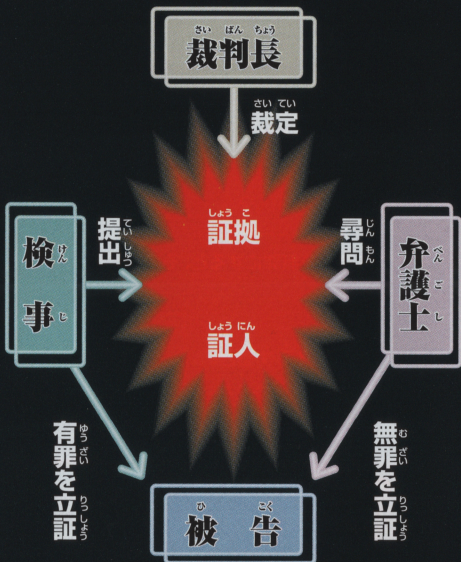
ゲームのクリア

裁判で依頼人を無罪にすると、そのエピソードはおしまいです。

エピソードを終了すると、選択画面に新しいエピソードが追加されます。

※**Aボタン**を押しながら電源を入れることで、すべてのデータを初期化することができます。

用語解説

裁判の仕組み

※この仕組みは、あくまでこのゲーム内のもので、
実際の裁判とは異なります。

有罪を立証

無罪を立証

被告

被告

裁判にかけられる人。裁判長によって『有罪』か『無罪』か裁かれる。

弁護士

検事が提出した証拠や証言に反論して、被告を弁護する。

検事

証拠品や、証人の証言を提出して、被告の有罪を立証する。

裁判長

弁護士と検事の主張を聞いて、最終的な裁定を下す、最高権力者。

HINT　HINT

ヒント

探偵パート

・いろんな場所へ行ってみよう

・いろんなものを調べてみよう

・話を聞いて、いろんな選択肢を試そう

・証拠品・人物ファイルをつきつけてみよう

法廷パート

・とにかく、証人をゆさぶってみよう

・法廷記録を開きながら尋問をしよう

・違うと思った選択肢を選んでみよう

・友だちに聞いてみよう

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

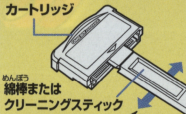
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する為、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」(DMG-08)を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。

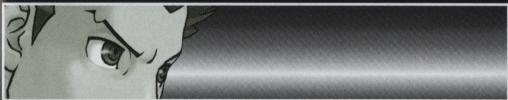
ゲーム
カートリッジ

綿棒または
クリーニングスティック

矢印方向に5～10回動かしてください。

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています(リチウム電池内蔵)。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたらおそれ入りますが弊社ユーザーサポートセンターまでご一報ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

CAPCOM®

発売元

株式会社カプコン®

〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

このゲームに関するお問い合わせは下記まで

ユーザーサポートセンター 06-6946-3099

9:00~12:00 13:00~17:30（土・日・祝日を除く）

※番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。